revista digital

Edição 01

ARKADE

www.arkade.com.br

PREVIEW

LEFT 4 DEAD 2

REVIEW

TRINE

FIGHT NIGHT ROUND 4

REALISTA COMO NUNCA, A SÉRIE GANHA UM NOVO JOGO

E AINDA:

- X360: CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD
- PS3: DIRT 2
- DS: KINGDOM HEARTS 385/2
- ONLINE: BATTLEFIELD: HEROES



ESPECIAL TOY ART


EVERLAST

revista digital
ARKADE
games / tecnologia / cultura



Editor Chefe:
Raphael Castro

Equipe Editorial:
Eduardo Mello
Vitor Rossi Castro
Robson Acir Kawiski
Robson Rebelo Leão

Design/Ilustração
Erick Drefahl
Felipe Zimmermann

Redação/Revisão:
Leonardo Santos
Cicero Bittencourt

Colaboradores:
Aline Tiemi
Durval Ramos
Gustavo Karam
Ubirajara Padilha
Yuri Al'Hanati
Danilo Salsa
Alan Ignácio

Sobre a Arkade

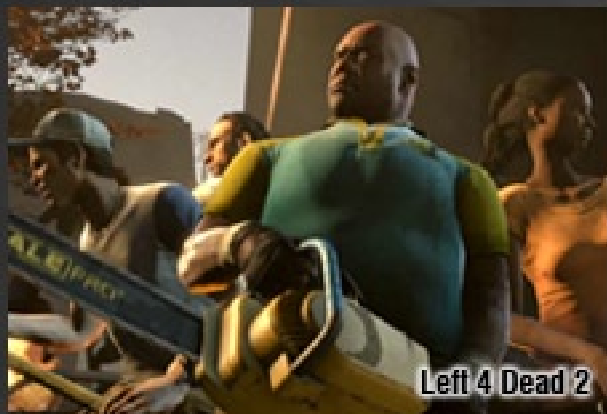
Sejam bem-vindos à edição 1 da revista Arkade, uma revista de games 100% digital. A Arkade é um periódico mensal gratuito sobre games e cultura hi-tech, com análises de jogos, previsões de lançamentos, matérias especiais, jogos clássicos, produtos, cultura nerd e muito mais. Nesta edição de lançamento você poderá conhecer o sistema e as colunas da nossa revista. Destaque especial para os reviews de Fight Night Round 4 e Trine, dois grandes lançamentos deste mês. Não deixe de conferir também a matéria sobre toy art, e as colunas clássicos e retrô, que levam o leitor aos velhos tempos do Super Nes e Atari. No final da revista há uma coluna chamada 'Consciência' onde abordaremos temas sobre responsabilidade social e ecológica de uma maneira prática e objetiva. Se gostar da revista, indique também para seus amigos, recomende no seu blog ou no seu twitter, nosso sucesso depende totalmente dos nossos leitores, por isso consideramos vocês parte da nossa equipe. Idéias, sugestões, perguntas ou só quer falar com a gente? Envie sua mensagem para caixapostal@arkade.com.br, queremos a sua participação! Mais uma vez, sejam bem-vindos.

Raphael Castro

Revista Arkade- Rua Lamenha Lins, 62, 3º Andar,
CEP 80250-020 - Centro - Curitiba/PR, Brasil
Email: contato@arkade.com.br

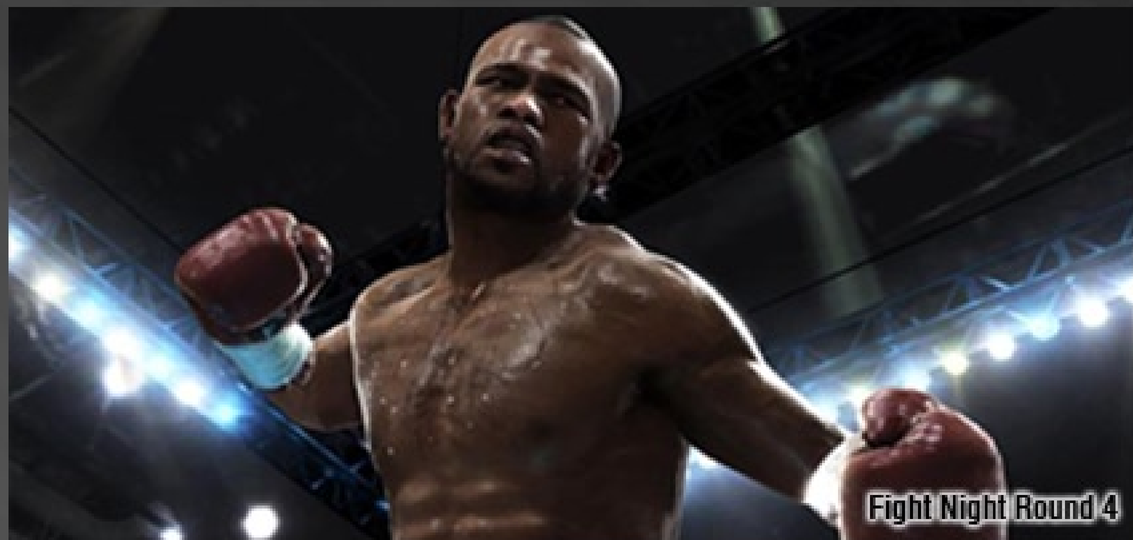


SUMÁRIO









Previews



Geek Stuff

Retrô

Consciência



CARTAS

DÚVIDAS, PEDIDOS, ELOGIOS, CRÍTICAS, COMENTÁRIOS, RECADOS, PIADAS, FRASES, BESTEIRAS, ETC. ENVIE SUA CARTA PARA

CAIXAPOSTAL@ARKADE.COM.BR

Palavras Sábias



Mulheres são como domínios de internet, as que eu quero já têm dono.

Enigma

A Luta

Antonio, Bernardo e Carlos estão numa sala, dois deles estão lutando.

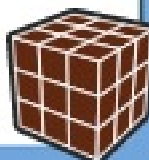
[1] O mais baixo entre Antonio e Bernardo é o mais velho dos 2 lutadores.

[2] O mais novo entre Bernardo e Carlos é o mais baixo dos 2 lutadores.

[3] O mais alto entre Antonio e Carlos é o mais novo entre os 2 lutadores.

Quem não está lutando?

Confira a resposta na próxima edição



Humor

O que a mulher do Einstein disse quando



Easter Eggs

segredos nos softwares

Easter Eggs (ovos de páscoa), na linguagem informática, são segredos inseridos por programadores dentro de programas e jogos, frequentemente fazendo alguma referência externa ou ao time de desenvolvimento. Alguns softwares trazem até jogos escondidos.

A cada edição mostraremos um easter egg diferente. Confira este:

Mozilla Firefox

Digite no campo de endereço "about:robots" ou "about:mozilla". Telas secretas vão aparecer.

Curiosidades



Ja se perguntou o que acontece com a jaqueta de couro de Leon no Resident Evil 4? Ela inexplicavelmente desaparece depois da cena no vilarejo. Bom, na versão do PS2, jogue no modo "Separate Ways" com Ada e um dos zumbis estará vestindo ela. Obs. o modo só é disponível após zerar o jogo.

ele tirou a camisa? - Nossa! Que físico!

Jogos Viciantes em Flash



The Zombie Wars ou apenas Zombie Wars é um interessante (e viciante) joguinho em Flash. O objetivo neste jogo é matar uma horda de zumbis utilizando um arsenal de diferentes armas e armadilhas. O jogador começa apenas com uma pistola, e à medida que vai matando zumbis e ganhando pontos, mais opções de armas vão aparecendo. Alguns exemplos são uma shotgun calibre 12, metralhadora e barris explosivos. Além da grande variedade bélica, também há uma variedade de inimigos, zumbis de vermelho correm mais rápido, múmias, dráculas e até diabinhos com poderes especiais aparecem no jogo. A cada level uma horda maior e mais difícil aparece. Nosso recorde é o level 8, e o seu? site: **boxheadzombiewars.com**

Cultura

Penny Arcade

Se as histórias em quadrinhos de uma maneira geral, já são parte integrante quase indispensável da cultura geek, que tal uma webcomic totalmente baseada na própria cultura dos gamers? Foi o que os autores Jerry Holkins e Mike Krahulic perceberam para criar a Penny Arcade, uma tirinha virtual que satiriza de maneira inteligente qualquer coisa que permeie a cibercultura, os videogames e qualquer outro atributo do universo nerd, inclusive a propaganda milionária e non-sense da Microsoft com a participação de Bill Gates e Jerry Seinfeld.

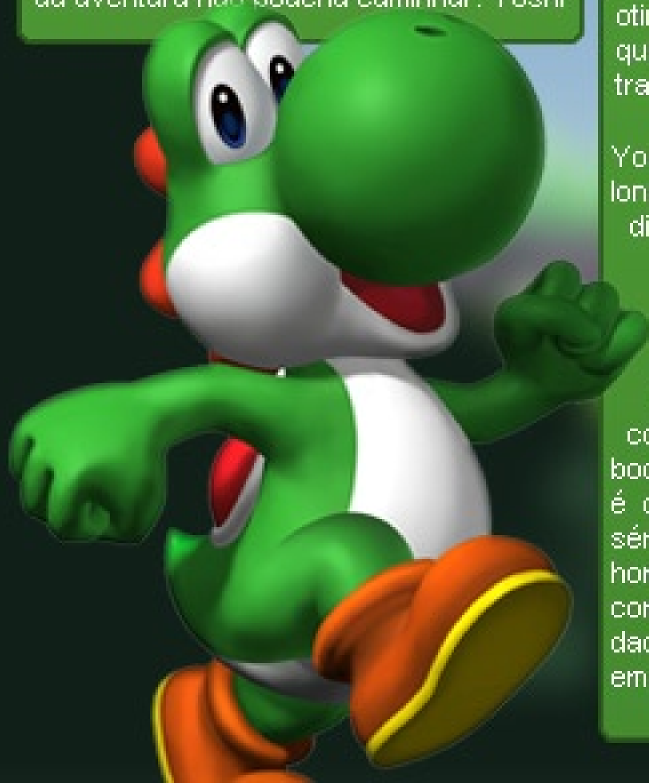
A tira, que tem os alter-egos de seus criadores como personagens principais, virou uma série de videogames com dois episódios até o momento. Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness, lançado em 2008 para PC, PS3 e XBox 360 (para estes últimos por meio de seus respectivos sistemas de rede), foi recebido pela crítica e pelo público com relativo sucesso, tendo em vista a pouca visibilidade do jogo. Com certeza serviu para tornar o webcomic mais conhecido e popular. Para quem não conhece, o site e as tiras estão em inglês, mas podem ser lidas gratuitamente no site: www.penny-arcade.com





Yoshi

Yoshi, o simpático dinossaurinho da Nintendo é o nosso personagem do mês. Criado em 1990 pelo designer gráfico Shigefumi Hiro para atender a demanda da Nintendo de realizar uma aventura em que Mario viajasse montado em um dinossauro. Sua primeira aparição foi no jogo Super Mario World, para o SNES, em que ele resgatado a partir de um ovo e, uma vez na companhia do encanador mais famoso do planeta, poderia lançar sua língua pegajosa para capturar inimigos e pisar em terrenos em que o próprio herói da aventura não poderia caminhar. Yoshi ganhou tamanha notoriedade no jogo que uma segunda versão de Super Mario World foi criada para que o cativante réptil protagonizasse a cena. Em Super Mario World 2: Yoshi`s Island, também para SNES, o herói é Yoshi, que carrega nas costas uma versão infantil de Mario em busca de Luigi, também de fraldas.



Não demorou muito para Yoshi se firmar como um personagem fixo do time da Nintendo junto com Donkey Kong, Mario, Luigi, Bowser e Toad. O dinossauro verde fez aparições em diversos jogos da Nintendo, ora como personagem jogável, ora como guia para as aventuras. Tido como muito inteligente e de índole boa, seu nome inclusive faz menção a intejeição otimista japonesa "Yoshi!", uma palavra que pode ser traduzida como "sim!", mostrando que atitude positiva é sua marca.

Yoshi não é o único de sua espécie. Ao longo da série de jogos, foram mostrados diversos tipos de Yoshis, de cores diferentes e habilidades diferentes. Os de cor vermelha, por exemplo, são capazes de transformar o inimigo engolido em fogo para cuspir em outros adversários, enquanto os de cor azul podem voar com um inimigo na boca. Ainda assim, a versão mais famosa é o Yoshi verde, presente inclusive na série animada do Super Mario e no filme homônimo de 1993, feito em animação computadorizada. Com essa popularidade, não há período glacial que ponha em extinção esse simpático animalzinho.

TOY ART
BRINQUEDO QUE NÃO É DE BRINC

Toy art, como o próprio nome diz "brinquedo de arte", é uma febre que vem infectando mais que a gripe suína, e está chegando aos poucos no mercado brasileiro. Tudo começou em 1998, quando o artista Michael Lau de Hong Kong levou para uma amostra de brinquedos sua coleção de G.I Joe (Comandos em Ação) customizados com roupas estilo hip-hop, com direito a correntes e tudo mais. A moda pegou, e hoje em dia os G.I.Joe que Lau fez valem ouro.

A onda do toy art é bem semelhante à dos hot wheels, aqueles carrinhos colecionáveis, que forram o quarto de garotos, adolescentes e também de muito marmanjo barbudo que está lendo esta reportagem.







A maioria das coleções de toys saem em edições limitadas e cada boneco tem um grau de raridade, alguns chegam a valer mais de 200 dólares. As peças são geralmente feitas de vinil, resina, papel ou plush. No japão a moda já pegou tanto que a Pepsi lançou uma promoção onde diferentes bonecos 'be@rbrick' (linha bastante conhecida de toys) vinham de brinde junto com a compra de um refri.

O toy art não tem idade, em entrevista com o site Gothamist, o toy designer Tristan Eaton da empresa KidRobot, diz que em sessões de autógrafos ele encontra pessoas de 15 a 50 anos, igualmente empolgadas em receber um autógrafo. Na mesma entrevista Tristan diz que o toy art está no equilíbrio entre a arte e o consumismo, pois é um produto de arte fina que é vendido por um preço razoável, e que desde o design até o produto final, cada modelo demora 3 meses a 1 ano para ser fabricado.

A linha Dunny, feita em vinyl, provavelmente é uma das figuras mais conhecidas no mundo dos toy arts, as figuras tem 7 centímetros de altura, tamanho ideal para decorar mesas, escrivaninhas, prateleiras ou até o carro. Esta linha é fabricada pela KidRobot, e já está em sua quinta edição. Para adquirir bonecos existem várias opções, dentre elas o blind box ou 'caixa-cega', onde, em uma caixa que não se pode ver o conteúdo, vem um brinquedo que pode ser qualquer um de uma determinada série, seja comum ou super raro. Coisa de japonês.



Os toys arts chamam a atenção pelas suas características únicas, dentro de coleções existem figuras diferentes, e algumas fazem referência a personagens da cultura pop em geral, que vão desde os simpsons até hannibal lecter, a maioria esbanjando originalidade. Uma grande parte é inspirada em artistas, personagens de comics, games, filmes e desenhos, ou apenas é uma figurinha carismática, daquelas que você olha e fala: - não sei porque, mas eu quero um! O brinquedo pode ter um tom satírico, engraçado, amedrontador, deformado ou fofo, um vai ser a sua cara. Os toy arts também caem muito bem como um presente de bom gosto para um geek, só lembre de incluir no cartão que se for um blind box e por acaso sair um raro, você quer de volta.

Para os que têm a criatividade à flor da pele, ou pelo menos acha que tem, figuras inteiras brancas também são vendidas, são os customs. Cabe ao artista (você no caso) transformar o boneco em algo legal, e quem sabe até vender, criar sua própria linha e ganhar vários milhões de dólares! Vamos com calma, quem sabe dezenas de reais seja uma quantidade mais realista.



Para descobrir como está a cena no Brasil, conversamos com Ismael Lito, provavelmente um dos maiores nomes em produção de toy art nacional. Ele criou o Paleolito, um toy brutamontes de reconhecimento internacional.



Arkade: Há quanto tempo existe o Paleolito?

Ismael: Seus primeiros desenhos devem ter aproximadamente 10 anos, era apenas um personagem dos meus trabalhos de ilustração. Há mais ou menos 1 ano comecei a produzi-lo como toy.

Arkade:Quais as foram as suas inspirações para fazer toy?

Ismael: O Paleolítico é o período da pré-história conhecido como idade da pedra, quando criança sempre fui apaixonado por dinossauros, gostava de desenhá-los e sabia os nomes de todos. Juntei isso com meu sobrenome: 'Lito' e fiz

Arkade: Em quais países o Paleolito já chegou?

Ismael: Já mandei para países como França, Estados Unidos, Canadá e países da América latina, mas em pequena escala. Estou procurando parceiros para exportar em grande escala.

Arkade: O que uma pessoa precisa para fazer um custom?

Ismael: Criatividade, tempo, paciência e o principal: tinta. Elas podem ser profissionais como uni-paint, jet e aerógrafo utilizando tintas de modelismo ou opções mais baratas como canetinhas marca-cd da faber-castell.

Adoramos a idéia, e em uma próxima edição publicaremos uma foto do nosso mais novo mascote da sorte. Descobrimos também que no Brasil a maioria dos fãs de toy-art se comunicam pela internet (o que não é surpresa nenhuma) e que alguns blogs e sites promovem concursos, feiras e encontros onde aficionados pelo tema podem trocar bonecos repetidos ou colocar sua arte em exposição. Algumas lojas virtuais vendem os bonecos em caixa aberta, fechada, ou custom. Nós recomendamos a **Wassabe**, que vendem toys nacionais e importados, de variadas marcas e séries, com preços que agradam todos os bolsos. Vale a visita. O site é **www.wassabe.com**.

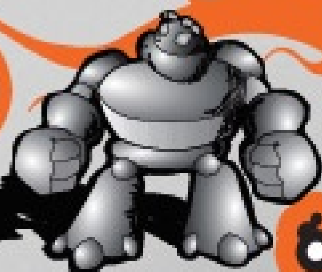
PALEOLITO

DIY URBANTOY

vinil toy art by: Ismael Lito

www.paleolito.com.br

Toy art da idade da pedra



PC, PS3, X360

CALL OF J

BOUND



BANG BANG EM P

Call Of Juarez: Bound in Blood chegou para provar que os jogos ambientados no velho oeste estão vivos na sétima geração de consoles. Se antigamente haviam poucos jogos memoráveis no estilo, como o clássico Sunset Riders, pérola dos arcades, a geração anterior nos trouxe boas doses do bom e velho Western, como Red Dead Revolver e Gun, este último uma clara inspiração para esta seqüência do primeiro Call Of Juarez. Na verdade, a história de Bound in Blood acontece cronologicamente antes do primeiro episódio da série, que foi lançado em 2007 para XBox 360. Vários anos antes de Call Of Juarez, os irmãos Tom e Ray McCall, soldados confederados na guerra de secessão, resolvem desertar as tropas e partir em auxílio à sua família, o que os coloca em situação fora da lei e força a fuga dos irmãos para o México, onde acabam em busca de um grande tesouro.

+INFO

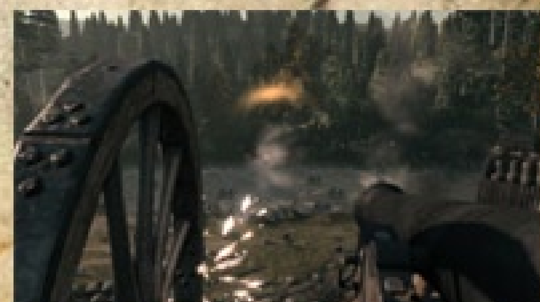
UAREZ

BLOOD









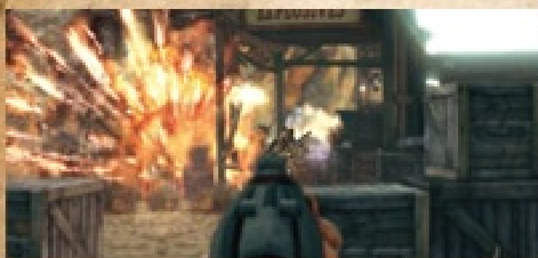
RIMEIRA PESSOA

O jogo, que é dividido em atos e subdividido em capítulos, segue a linha dos first person shooters, e possui de um arsenal de respeito, com direito aos clássicos revólveres de tambor, rifles, metralhadoras giratórias e até um canhão para explodir edificações (aliás, os gráficos de explosão deste jogo estão muito bons).

Além dos tradicionais tiroteios, o jogador também pode experimentar duelos a dois, e eventualmente as fases deixam de ser fechadas e o modelo sandbox (jogo sem objetivo, onde o jogador inventa o que fazer) está disponível, onde à bordo de seus destemidos cavalos, os irmãos podem explorar e atravessar os desertos a galope e observar uma vista impecável. O tratamento de imagem do jogo é muito bom e as texturas e iluminações estão cada vez melhores.

A jogabilidade tem algumas novidades também. O jogador alterna o controle entre os dois irmãos. Eles possuem características diferentes, então é bom escolher bem antes da missão. Enquanto Ray é mais forte, sagaz e resistente para duelos à curta distância (pois possui uma placa de metal no peito para proteção), Tom é mais destro para manejar o rifle de longa distância, e mais ágil para escalar com o laço que só ele possui.

Nos eventuais tiroteios haverá um modo de concentração, parecido com aquele de Gun ou do mais recente Fallout 3, no qual uma barra, que vai sendo preenchida conforme os tiros vão sendo distribuídos entre a bandidagem, permite que o jogador disponha de uma câmera lenta para mirar com mais eficácia todos os oponentes.





Por último, o jogo também tem um modo multiplayer, onde dois ou mais jogadores podem se confrontar em diversos modos de jogo, o mais notório sendo o de caçador de recompensas. Quanto mais crimes o personagem comete, maior é a recompensa que outros jogadores podem ganhar. O jogo logo disponibilizará conteúdo para download (DLC) em todas as plataformas. Dois mapas multiplayer e um single player devem aparecer para incrementar a experiência de ser um fora da lei.



Avaliação

Gráficos	★★★★☆
Gameplay	★★★★☆
Diversão	★★★½☆
Audio	★★★★☆

Nota Final: 79



FINALMENTE CHEGA AO OCIDENTE

Sucesso absoluto no Japão com mais de 3,5 milhões de cópias vendidas, a Capcom traz um novo game da franquia Monster Hunter ao ocidente. Monster Hunter Freedom Unite, que é o terceiro título da série a chegar ao PSP, é uma expansão de Monster Hunter Freedom 2 e acrescenta mais de 400 missões inéditas e 1500 armas ao já extenso arsenal existente.

O game coloca o jogador no papel de um caçador de monstros, e o objetivo principal é evoluir para poder realizar missões cada vez mais difíceis em busca de monstros mais poderosos. A história começa quando você cai de uma montanha e fica inconsciente. Um ex-caçador te salva e leva para uma vila, onde você passa o resto do jogo aprendendo técnicas de caça, realizando missões, fazendo itens e interagindo com os personagens. Para os iniciantes na série, o jogo disponibiliza um treinamento completo de batalhas, skills e todas as funcionalidades do jogo, tais como cozinhar, combinar itens e fazer poções. O treinamento é longo, porém é opcional.



A Sony criou um bundle PSP + Monster Hunter Freedom Unite na Europa, onde vem o jogo, o PSP-3000 e adesivos para deixar o PSP com a cara do game.

+INFO

Não há fases em Monster Hunter Freedom Unite, ao invés disso o jogador deve fazer quests para os habitantes do vilarejo de Pokke Village. Missões perigosas são oferecidas em diferentes ambientes, que vão desde montanhas nevadas até vulcões, passando por florestas e desertos. Os inimigos são grandes, aliás, MUITO grandes. Só os primeiros monstros do tutorial já têm o triplo do seu tamanho e a coisa só tende a piorar.

Algumas batalhas são extremamente difíceis, um segundo de



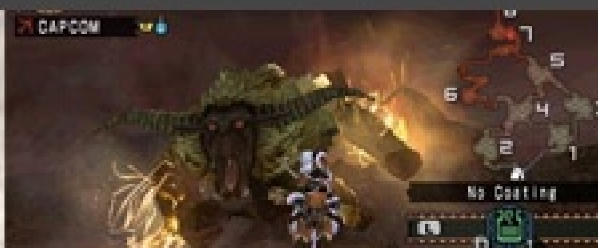




bobeira e você estará morto. Entretanto, a sensação de matar um bicho com 30 vezes o seu tamanho é realmente única, ainda mais quando você pode tirar o dente dele para fazer uma espada. O sistema de batalha é complexo e o uso de ítens durante a luta é imprescindível para vencer.

O controle da câmera provavelmente é a parte mais controversa do jogo, uns adoram outros odeiam. A falta de um sistema de lock-on (tipo aquele do Zelda) dificulta bastante as batalhas, principalmente quando você precisa acertar o mostro com algum objeto lançado. Alguns gamers dizem que este sistema é ideal, pois permite ao jogador atacar o monstro por vários ângulos e acertar seus pontos fracos, nós confessamos que demoramos um pouco para nos acostumar.

O jogo consome bastante tempo, o que pode ser bom ou ruim, bom pela durabilidade do game, que sempre traz um novo desafio, ou ruim para os apressadinhos que gostam de rushar os games. Muito conteúdo, muitos inimigos e muitas armas garantem a satisfação por um bom tempo. Ao contrário de muitos RPGs, em Monster Hunter o personagem não evolui através de levels, ao invés disso fica mais forte a cada upgrade de equipamentos, que podem ser feitos com os itens de recompensas pelas missões, ou retirados dos cadáveres das suas caças.





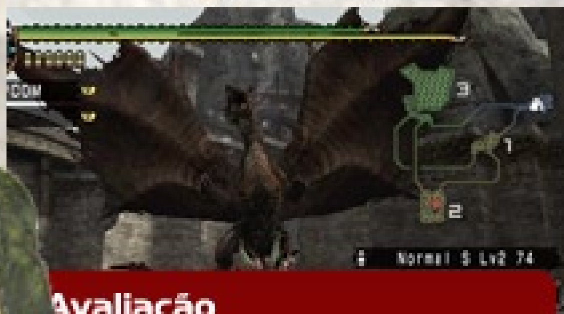




Também há um modo multiplayer, onde caçadores podem se juntar em grupos para fazer as quests. Não tem amigos para jogar junto? Sem problemas, leve com você um Felyne, uma espécie de gato que Freedom Unite introduziu na série para lhe ajudar nas batalhas. Apesar de não ser um jogo massivo, Monster Hunter Freedom Unite lembra muito World of Warcraft pela variedade de inimigos, pelas quests, pelas habilidades e pela complexidade do sistema do jogo. Várias semelhanças como tirar couro de animais para fazer armaduras ou pegar plantas para fazer poções podem ser observadas.

Um ponto fraco no jogo é o excesso de textos, comum em RPG japoneses, cada personagem que você inicia uma simples conversa fala linhas e linhas, que podem ser puladas apertando o botão, ainda bem! Outro ponto é que os objetivos se tornam um pouco repetitivos, mas a grande variedade de monstros e armas disponíveis compensam este fator. O jogo é um grande título e merece a atenção de fãs de RPG ou de ação.







Avaliação

Gráficos

Gameplay

Diversão

Audio

Nota Final: 80

THE DARK SPIRE

RPG da velha guarda

Um velho estilo de jogo em uma nova plataforma, é a proposta de The Dark Spire para o Nintendo DS. O game é um RPG em primeira pessoa ao estilo retrô, onde o texto é o elemento principal e os gráficos, em sua maioria estáticos, servem apenas para complementar o gameplay. Por este motivo, se você não entende inglês ou não gosta de ler muitos textos durante a história do jogo, provavelmente não irá gostar deste. Como qualquer RPG de verdade, o jogo possui uma customização de atributos dos personagens (ao bom e velho modo "rolar dados"), storylines diferentes baseados em escolhas, batalhas em turnos e até o clichê do mago negro na torre guardando um tesouro. Não é retrô o suficiente para você? Então aperte START e coloque no modo Classic, onde praticamente não existem gráficos, apenas modelos de objetos e algumas sprites pobres que parecem vir direto do nintendinho.



THE DARK SPIRE

+INFO



Apesar de tudo, the Dark Spire possui um charme especial. Para compensar os gráficos pobres, a trilha sonora é muito boa e em alguns momentos realmente traz aquela sensação de perigo iminente. Além disso, o game é incrivelmente difícil (provavelmente o RPG mais difícil lançado para o DS).

Recursos limitados, save points distantes e encontros inesperados garantem um desafio de verdade para jogadores hardcore que estão cansados de batalhas de pokemons.

A palavra final é que para o seu nicho restrito, o jogo é incrivelmente bom. Para o público gamer em geral, este lançamento deve passar em branco.



Avaliação

Gráficos 

Gameplay 

Diversão 

Audio 

Nota Final: 57

PC, PS3

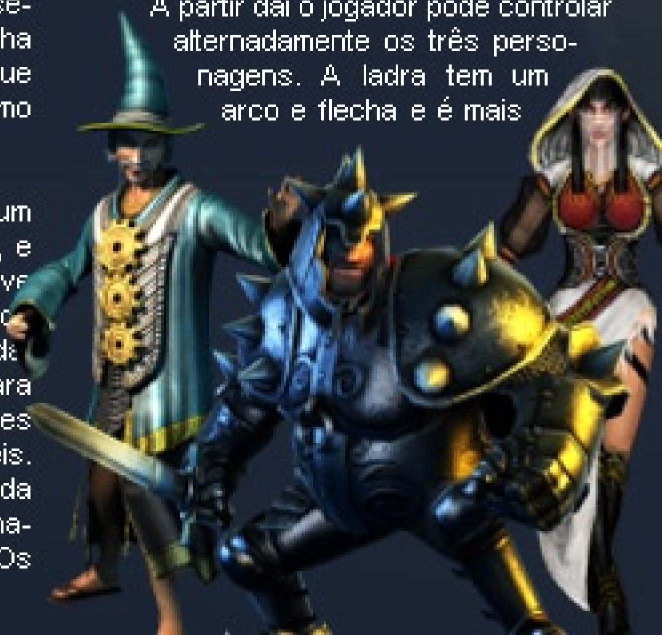
TRINE

PLATAFORMA + PUZZLE + RPG = TRINE

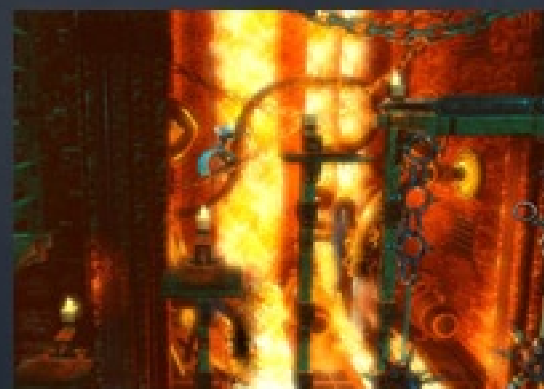
Trine, lançado para PS3 e PC, é um jogo incrível tanto pela simplicidade, quanto pela originalidade e pelos gráficos. Sabe aqueles jogos que vale a pena apagar a luz e aumentar o volume para jogar? Trine é com certeza um deles. Logo na introdução, simples mas com gráficos bem desenhados, uma narrativa legal e uma trilha sonora imersiva, já podíamos esperar que algo diferente estava por vir, mas mesmo assim ficamos surpresos.

No começo do jogo é apresentado um pequeno tutorial de cada personagem, e fica o exemplo de como um tutorial deve ser. Ao invés de textos longos dando instruções enquanto a tela fica parada, em Trine, o jogador fica livre para aprender sobre suas habilidades enquanto passa por obstáculos fáceis. Além disso, o próprio tutorial faz parte da história, mostrando como cada personagem se envolve na trama principal. Os três personagens, uma ladra, um mago e um guerreiro, por motivações diferentes encostam num antigo artefato que une eles em apenas um. Este artefato chama-se Trine.

A partir daí o jogador pode controlar alternadamente os três personagens. A ladra tem um arco e flecha e é mais









ágil, o mago pode levitar ou criar objetos, e o guerreiro pode se defender, dar espadadas ou cortar cordas. Os três devem usar suas habilidades em conjunto para resolver os enigmas e atravessar as fases. Se assemelhando muito neste ponto ao clássico The Lost Vikings, o jogo é uma mistura plataforma, RPG e puzzle.

Os gráficos são de primeira, a atmosfera criada pela frozenbyte é escura e com efeitos de iluminação dinâmica, dando um contraste bonito para as mais variadas peças de bronze e outros metais, efeitos mágicos e raios de luz. Os objetos são em sua maioria dinâmicos e interagem com o ambiente de formas diferentes, além disso, a maioria dos desafios do jogo envolve o sistema de física.

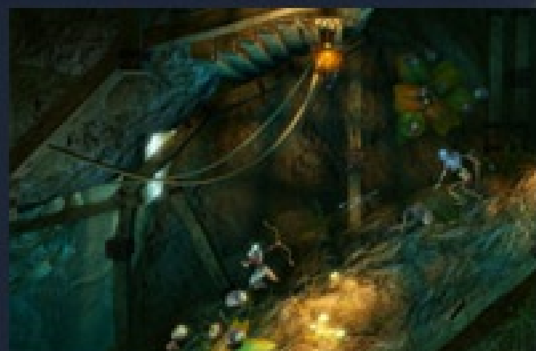
Os inimigos podem ser vencidos de várias maneiras, por espadadas do guerreiro, esmagado por uma caixa criada pelo mago, levando flechadas da ladra ou através de interações com o próprio ambiente. O jogo também tem mini-bosses que ficam em salas fechadas. Talvez pela fraca inteligência artificial, se ficassem em salas abertas seria muito fácil matá-los.

Poções de vida, mana e experiência podem ser adquiridas pelo mapa. Ao adquirir experiência o suficiente e subir de level, novos pontos de skill podem ser



aplicados, melhorando as habilidades de cada personagem. Além disso, itens podem ser encontrados em baús escondidos pelas fases. Também há um modo multiplayer escondido no menu de opções, que permite até 3 jogadores controlar os personagens compartilhando a mesma tela.

O ponto contra é o preço: US$29,99 pelo Steam. Talvez um pouco caro por uma aventura de apenas 5 horas de duração. Quem tem Playstation 3 pode adquirir por 10 dólares a menos na PSN, relativamente barato tendo em vista que os jogos de Play 3 não chegam aqui por menos de 150 reais. Só não garantimos a boa jogabilidade com o controle do PS3. Na verdade, queríamos ter visto este lançamento no Wii, pois imaginamos que o controle com o Wii-Mote seria incrivelmente intuitivo, fica a idéia para futuros desenvolvedores.



Avaliação

Gráficos	★★★★½
Gameplay	★★★★½
Diversão	★★★★☆
Audio	★★★★★

Nota Final: 90

X360, PS3

FIGHT NIGHT ROUND 4
VAI ENCARAR?

Depois de três anos de espera, os fãs do jogo Fight Night podem celebrar a volta da série que é a referência de jogos de boxe. Fight Night Round 4 é produzido pela Eletronic Arts e está disponível para as plataformas Xbox 360 e Playstation 3. A EA prometeu para esse game a experiência mais real de todos os tempos, e em alguns aspectos conseguiu o feito, enquanto deixou a desejar em alguns pontos.

Vamos começar pela perte boa. O motor gráfico do game chega para impressionar os jogadores. O fabricante exalta o realismo da versão, desde a expressão dos pugilistas, impacto e machucados causados pelos golpes aos movimentos que estão muito mais detalhados. A riqueza de detalhes, aliado aos excelentes replays, proporciona uma experiência recompensadora quando você consegue derrubar seu adversário

+INFO

Ao acertar uma esquiva, acontece um efeito zoom mostrando a guarda do oponente aberta e a oportunidade do contra ataque, principal arma para knockdowns. Vale também exaltar o bom sistema sonoro do game, que é o grande aliado dos gráficos nessa busca por uma experiência realista. Desde os ruídos dos golpes, passando pela excitação do público, os comentaristas, até a grande lista de músicas (quase todas hip-hop) do game.





Em contrapartida. A jogabilidade do FNR 4 deixa um pouco a desejar. O sistema de socos, esquivas e defesas é controlado pelos dois direcionais analógicos. Se você gosta de estudar combos e sequências, aliando a elaboradas esquivas em uma luta mais estudada e fechada, irá se decepcionar. A estratégia principal é a esquiva e contra ataque. Os comandos são fáceis de aprender, fazendo com que iniciantes consigam desferir dolorosos golpes em seus adversários. Entretanto, o motor de golpes através do direcional não é muito preciso, fazendo com que o lutador frequentemente desfira um soco diferente do desejado.

Outro problema é a Stamina. Nesse quesito o jogo perde muito o contato com o real. Esquivar e desferir golpes consome de maneira muito rápida a Stamina do lutador. Podendo até fazer o lutador perder totalmente o "fôlego" no primeiro round. Especialmente se você quiser fazer uma luta mais defensiva, apenas lançando golpes que furam a guarda do seu adversário e defendendo ou esquivando todos os dele.

O modo carreira, chamado Legacy, é provavelmente o principal do jogo. Nele, você escolhe começar a carreira de um boxer existente ou criar o seu. A caracterização dos lutadores é bastante completa, existem diferentes visuais você pode escolher e diferentes atributos



e estilos de combate. Existe também a divertida possibilidade de colocar a sua face no lutador. Durante o Legacy, você basicamente agenda lutas com competidores próximos ao seu nível no rank da sua categoria de peso, treina para melhorar seus atributos e "escala" para chegar ao topo do boxe mundial. Os treinos consistem em minigames que, de acordo com sua performance, irão somar um determinado número de pontos aos seus atributos. O que pode enervar os usuários é o alto grau de dificuldade de alguns desses minigames, ou seja, treine para o treino.



Um dos assuntos mais comentados com relação ao jogo, além dos gráficos é claro, é o seu pôster boy: Mike Tyson, que aparece em sua época dourada quando que era chamado de "Iron" Mike. Além do pugilista, o game conta com lutadores históricos como Muhammad Ali, Oscar de la Hoya, Evander Holyfield, Lennox Lewis e George Foreman.











Fight Night Round 4 é um bom jogo, seu motor gráfico mostrou que nesta nova geração os jogos esportivos não estão para brincadeira. Em alguns quesitos o jogo é o melhor de boxe existente, e apesar de possuir alguns defeitos, garante horas de gameplay e desafios.

Se você é fã de boxe, ou só tenha assistido a "mordidinha" de Tyson em Holyfield e comemorado alguns triunfos do Popó, não deixe de conferir Fight Night Round 4.

Avaliação

Gráficos	★★★★★
Gameplay	★★★☆☆
Diversão	★★★★☆
Audio	★★★★½

Nota Final: 83



NÃO É FEITIÇARIA, É TECNOLOGIA

Que tal emagrecer enquanto joga video-game? Desde que o Wii foi lançado com o Wii Sports até o mais recente Wii fit, vários games já levantaram essa proposta. Lembra daqueles vídeos de work-out bregas e chatos em VHS? A EA transformou aquilo em algo legal e interativo. EA Sports Active traz para o console da Nintendo um game divertido, mas com um objetivo sério: entrar em forma. Utilizando uma tira de elástico que acompanha o jogo, o player utiliza a resistência do próprio elastico para realizar os exercícios, se assemelhando muito a alguns exercícios da técnica de Pilates, atualmente considerada uma das melhores formas de se exercitar. O jogo utiliza primariamente o wii-mote e também o nunchuck, que em alguns exercícios vai acoplado em um cinto que também acompanha o jogo.

O jogo possui inúmeros tipos de exercícios, cada um com diferentes variações. Exercicios leves para aquecimento, exercícios de força e resistência e exercícios cardiovasculares, tais como boxe e corrida. Antes de cada um, instruções completas são mostradas na tela. A intensidade dos treinos é totalmente ajustável, tornando o jogo utilizável tanto para iniciantes quanto para os mais experientes. Após cada série, um gráfico de calorias gastas é exibido.

Coloquei meu shorts e uma faixa na cabeça (mentira!) e comecei com intensidade máxima por achar que o jogo era fácil demais. Quebrei a cara, tive que reduzir a intensidade pois não estava aguentando. É realmente difícil. A sensibilidade dos movimentos é boa, e ainda há suporte para o Wii balance board. Um modo legal de jogar é o "30-day-,

PERSONAL ACTIVE TRAINER

+INFO

challenge", onde é criado um desafio de 30 dias, que é o tempo suficiente para começar a ver os primeiros resultados. Sua(seu) namorada(o) agradece. Para os ocupados, um sistema de calendário permite que você escolha os dias que quer treinar. Um modo multiplayer também é disponibilizado.



Enquanto o Wii-fit é mais voltado a exercícios de equilíbro e isometria, o EA é voltado para resistência, cardiovascular e perda de peso. Por este motivo, os dois podem ser usados de forma complementar. Com este jogo e uma dieta balanceada, você realmente pode fugir da academia. - Os exercícios cardiovasculares e de resistência trazidos no jogo podem efetivamente substituir um treino. Diz Ronaldo Silva, fisioterapeuta e personal trainer.

O jogo custa o equivalente a aproximadamente 150 reais. Abra espaço na sua sala e prepare sua toalha, com esse game você vai suar de verdade!





Avaliação

Gráficos 

Gameplay 

Diversão 

Audio 

Nota Final: 75

A carreira de GAME DEVELOPER

Por: Robson R. Leão

Eu quero desenvolver games, o que eu faço? A maioria dos jovens que desejam seguir a carreira de desenvolvedor de games faz essa pergunta ao menos uma vez na vida. Bem, ela parece simples, mas a resposta pode ser complexa. Para desenvolver um game, primeiro você deve realmente querer desenvolver um game – o desenvolvimento é uma tarefa muito complexa e que exige uma grande quantidade de tempo – e, com este grande desejo em mente, você deve iniciar escolhendo a área com a qual tem maior facilidade e prazer em trabalhar. Vamos conhecê-las:

Roteirista – Cria a história do game, as relações entre os personagens, a sociedade, os cenários, ou seja, tudo o que puder ser descrito, inclusive armas, meios de transporte e equipamentos.

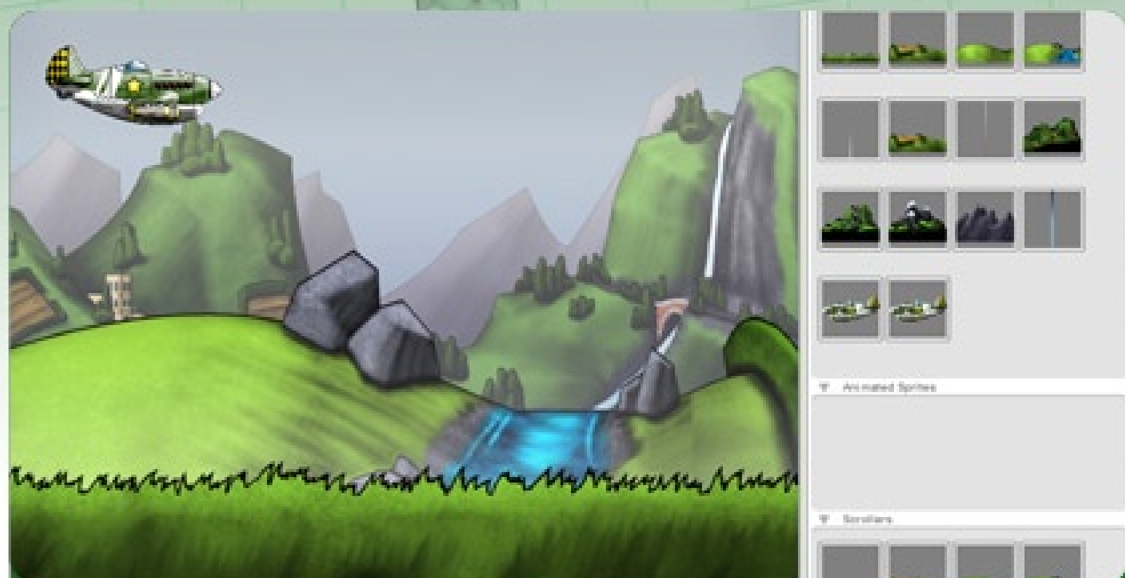
Game Designer – É uma espécie de gerente de projeto. Ele gerencia tudo, decidindo como será a jogabilidade, como os personagens interagirão etc.

Programador – É a profissão que traz resultados mais rápidos no desenvolvimento de games, pois, dentre todas, é a que exige menos tempo de estudo para já iniciar um projeto de game. Várias são as linguagens que possibilitam a criação de games, desde básicos até mais complexos. C# (CSharp), Java, ActionScript e C++ são apenas algumas delas.

Modelador (Artista 2D e 3D) – Passa os desenhos criados pelo character/level designer para modelos 2D/3D, utilizando ferramentas de modelagem (Blender, 3D Studio Max, etc.).

Character/Level Designer – Cria (desenha) os personagens, os cenários e/ou fases.

Músico – Cria as músicas e efeitos sonoros dos games. É necessário formação musical e tocar um ou mais instrumentos.



Divertido ? Sim ! Mas não tão fácil quanto parece

Todas estas profissões exigem muito tempo de estudo, ou seja, é praticamente impossível seguir mais do que uma área ao mesmo tempo. Portanto, o recomendado é escolher uma, realmente a que você gosta mais, e aplicar todo o teu empenho nesta área, já que provavelmente ela te acompanhará por toda a tua carreira no mundo do gamedev. Outra dica: Não queira abraçar o mundo, desenvolvimento de games exige muito estudo e começar desenvolvendo games simples é a grande tacada. Então, mãos à obra developers!



Cliff Bleszinski, criador de Gears of War

BATTLEFIELD heroes™

MINI-GUERRA ONLINE



BATTLEFIELD HEROES

Grátis

Com gráficos cel-shaded e um visual de desenho animado, Battlefield Heroes é um jogo de guerra exclusivamente online, com suporte a até 16 jogadores simultaneamente. O jogo tem um gameplay simplificado, direcionado para jogadores casuais e iniciantes. Entretanto, não se surpreenda se você, mestre em America's Army, passar 4 horas na frente do PC jogando, este título traz ação e diversão do começo ao fim. O jogo é um third-person shooter (jogo de tiro em terceira pessoa), gênero que vem ganhando bastante espaço nos últimos anos devido ao seu sucesso nos consoles.

Após realizar um cadastro rápido no site e baixar o jogo, o jogador cria seu personagem escolhendo uma facção e uma classe. O personagem começa no level 1, e pode evoluir até o 30, ganhando um ponto de habilidade a cada level par atingido. As classes de soldados disponíveis são Soldier, Gunner e Comando, cada uma com habilidades singulares. Os campos de batalha variam em tamanho e cenário, porém são poucos. Apenas quatro mapas formam a lista de arenas para jogar, sendo dois com predominância de veículos e dois de infantaria, mas esperamos que logo a EA disponibilize mais.



O objetivo principal é capturar pontos estratégicos, hasteando a bandeira do seu time neles. Os veículos de guerra, grande trunfo da série, também estão presentes: Tanques, jipes e aviões estão disponíveis e em alguns mapas é necessário o seu uso tanto para locomoção quanto para combate. Todos os veículos têm lugar para mais de uma pessoa (destaque para o avião, que comporta o piloto na cabine e dois caras literalmente sentados nas asas, cômico!). A batalha entre veículos dá uma dinâmica diferente ao jogo, trazendo uma combinação maior de possíveis táticas, tais como invadir uma base inimiga com veículos por









terra, ou pular do avião e cair de pára quedas num lugar estratégico.

Outra característica é a alta capacidade de customização do personagem. Várias peças de roupas e acessórios estão disponíveis, porem elas não fazem nada além de deixar o seu personagem mais "bonitinho". Inútil, porém fashion. Por outro lado, diferentes armas e outros itens como bandagens de cura também podem ser comprados e estes sim fazem grande diferença no combate. O jogo também possui animações customizadas do personagem, que vão desde pedir carona, até provocar os inimigos ou dançar. Tudo isso pode ser adquirido no menu Store, a loja do game, onde a moeda corrente são os VPs (valor points) que podem ser obtidos durante o jogo, ou para os riquinhos: Battlefunds, vendidos pelo site em lotes de 700, pelo preço de U$5.

Animado? Vamos com calma. Não espere nenhum realismo em BF:Heroes. Sabe aquele cara que joga Counter-Strike e grita "Mentira!" a cada 3 minutos? Neste jogo ele gritaria a cada 5 segundos. Pois em algumas situações é preciso 4 tiros de uma calibre 12 na cabeça, ou mais de 6 granadas para matar um inimigo, é realmente frustrante no começo mas acaba acostumando. Outro ponto fraco é a simplicidade, que para jogadores hardcore às vezes dá aquela sensação de: "ta, é só isso?". Sim, por enquanto é só isso mesmo, porém a EA lança conteúdo novo sempre que possível. Resumindo: o game é de alta qualidade, é publicado por uma grande produtora, tem atualizações frequentes e o melhor, é grátis. Ta esperando o que? O site oficial é battlefieldheroes.com



BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

O segundo jogo da franquia Battletoads é de longe o mais popular da série, superando até mesmo o cross-over Battletoads & Double Dragon, quando os sapos mutantes juntaram-se aos dois briguentos da Taito. Lançado em 1993 pela Tradewest para SNES e Master System, o jogo foi muito bem recebido pela crítica por seus gráficos inovadores e suas fases desafiadoras, sendo considerado por muitos um dos jogos mais difíceis já lançados.







A história do jogo começa quando o professor T-Bird, o pássaro mutante mestre de Pimple, Rash e Zitz, demonstra a seus discípulos sapos a nova palavra em jogos eletrônicos, a máquina T.R.I.P.S. 21, capaz de abrir um portal para o mundo dos videogames. Porém, a demonstração vai mal quando a gangue de suínos Psyko Pigs, sob o comando de Dark Queen, surgem da tela e capturam Michiko, a assistente do professor, e Zitz, o sapo malucão de óculos escuros. Cabem então a Pimple e Rash resgatar a mocinha e o parceiro, entrando no programa atravessando oito fases de estilos variados relacionados ao mundo do videogame.

O jogador pode escolher um dos dois sapos restantes da trupe, Pimple e Rash. Os anfíbios marombados têm golpes de visual de desenhos animados, nos quais suas mãos e pés transformam-se em marretas, machados e bigornas, entre outros. Espancar os inimigos nas fases de plataforma estilo beat 'em up é muito divertido, porém logo na primeira fase já existem perigos de morte iminente, como pontes em chamas e abismos. Detalhe especial para a fase bônus, que mistura um tabuleiro de xadrez com cartas de baralho e pinos de boliche, faz todo sentido quando estamos falando de um jogo em que sapos são os heróis.

A trilha sonora é alucinante, repleta de um rock n' roll pesado que segue bem o ritmo das fases. O jogo exige muita memória e habilidade do jogador, e não é um desafio a ser tomado por iniciantes. Os sapos mutantes chegaram a ter sua própria história em quadrinhos e até mesmo o piloto de um episódio de desenho animado produzido pela Fox, que infelizmente não vingou. Com a re-edição de vários jogos antigos, os fãs dos sapos ficam só na saudade esperando ver um dia Pimple, Rash e Zitz em alta definição.



PREVIEW

PC, X360

LEFT 4

REZE MAIS ALTO

Left 4 Dead, eleito jogo do ano em 2008 na categoria multiplayer pelo site GameSpy, é um excelente first person shooter para PC e X360 que incorporou o jogo cooperativo multiplayer em modo campanha, uma nova tendência em jogos online. Agora, apenas 1 ano após o seu lançamento, a Valve anuncia uma polêmica continuação do game. Left 4 Dead 2 tem data prevista para 17 de novembro e promete ser um shooter ainda mais violento que o primeiro. Para quem não jogou, o game basicamente consiste em sobreviver numa cidade infestada por zumbis, matando os que conseguir e correndo para os checkpoints, onde há vida e munição. O gameplay é simples mas muito divertido, principalmente no modo multiplayer.

A história do segundo game da série acontece no sul dos Estados Unidos, entre os estados da Georgia e da Lousiana, e algumas (poucas) mudanças foram feitas em relação ao anterior. Enquanto no primeiro as fases eram noturnas e escuras, no segundo pode se observar a presença de fases em plena luz do dia, controverso pois teoricamente a luz do sol deveria matar os zumbis (ah não! aquilo era vampiro!). Os personagens principais também mudaram, agora quatro novos personagens passarão pela história de survival horror e talvez até podem se juntar com os outros em uma futura versão. Outra diferença é a maior presença de armas de combate próximo, tais como serra elétrica e machados, aumentando ainda mais a adrenalina principalmente naqueles momentos onde hordas de Zumbis aparecem por todos os lados.

+INFO

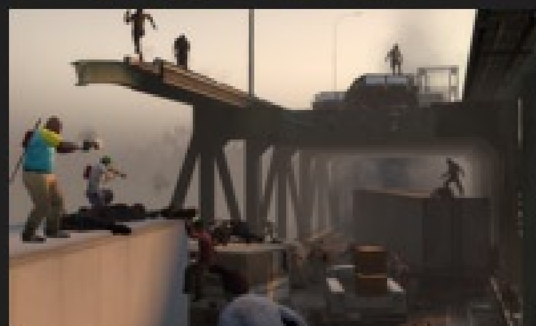
Nessas horas as armas de mão são extremamente úteis, pois além de causar dano nos inimigos, empurram eles para trás, dando espaço para o personagem fugir para algum lugar onde possa se curar ou ter um melhor ângulo de defesa.











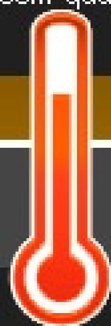
A parte mais legal continua sendo o modo campanha em multiplayer. Nada pra fazer no sábado a noite? Chame até quatro amigos, ligue os headphones e destrua zumbis até saciar a sua sede de sangue, e acredite, você sairá satisfeito pois eles estão por toda parte!

O game utilizará a engine Source, a mesma utilizada no primeiro. A inteligencia artificial será melhorada e agora o jogador terá uma experiência mais dinâmica, podendo seguir caminhos alternativos com suas surpresas e recompensas exclusivas em cada fase.

A polêmica acerca deste lançamento é que um grupo relativamente grande de jogadores está planejando boicotar Left 4 Dead 2, alegando que a Valve deveria lançar mais DLC (downloadable content) para o primeiro jogo. Além disso, alguns gamers dizem que a nova edição vai descaracterizar o jogo e que um ano é pouco tempo para lançar uma sequência. Neste ponto concordamos, afinal muita gente nem jogou o primeiro ainda. A verdade é que em tempos de crise vale tudo para estimular o consumo, até mesmo lançar uma expansão disfarçada de versão 2. Analisando pelo lado bom, provavelmente o preço do primeiro jogo cairá com o lançamento do segundo, e quem sabe a plataforma Steam fará aquelas promoções relâmpago e deixa o game por U$9,90 durante um final de semana. Sorte de quem estiver lá, nos avisem quando acontecer!

Expectativa

Alta





A ESPERA ESTÁ CHEGANDO AO FIM

Depois de vários adiamentos, a Square Enix finalmente lançará o mais novo capítulo da série Kingdom Hearts, desta vez para o Nintendo DS. A previsão de lançamento é para o final de maio no Japão e para o terceiro trimeste nos Estados Unidos. Apesar do nome estranho, Kingdom Hearts 385/2 Days parece ser um ótimo jogo e promete responder questões que ficaram abertas nos outros jogos da série.

A história do jogo se passa entre os acontecimentos de KH:Chain of Memories (Game Boy Advance) e Kingdom Hearts 2 (PS2), e irá contar os primeiros 385 dias do personagem Roxas, de

KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS

+INFO

KH2, na misteriosa Organização XIII. Além disso será apresentada Xion, uma nova personagem que, assim como os protagonistas, também carrega uma Keyblade, a lendária espada em forma de chave.

A jogabilidade parece estar bastante parecida com do jogo Final Fantasy Crysis Core (lançado pela Square para PSP). O game será baseado num sistema de missões, e traz uma grande novidade: um modo Multiplayer, onde até quatro jogadores poderão unir forças para realizar as missões em grupo.





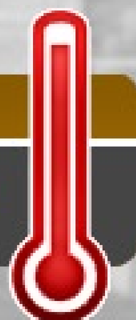
O game utilizará principalmente a tela superior do DS, onde toda a ação acontecerá. A tela inferior será destinada ao mini-mapa e à rotação de câmera. Apesar das limitações gráficas do Nintendo DS, a Square Enix fez um ótimo trabalho, deixando o game bonito principalmente nas cutscenes em desenho animado.

Os personagens e cenários Disney estarão de volta. Como mostram os trailers lançados, Roxas e companhia visitarão os mundos de Aladdin, Hércules e de A Bela e a Fera, além dos locais exclusivos da série, como as exóticas Destiny Islands e a pacata Twilight Town.

O mínimo que esperamos de Kingdom Hearts 385/2 Days é repetir a fórmula de sucesso dos jogos anteriores, onde personagens da Square e da Disney se misturam num enredo empolgante(Square) e mágico(Disney). Não deixe de conferir o review completo assim que a versão americana for lançada (nós [ainda] não falamos japonês).

Expectativa

Muito Alta





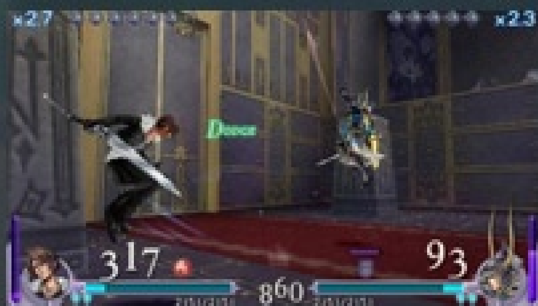
SQUALL VS SEPHIROTH?

Foi em março de 2007, na Square Enix Party, evento comemorativo da empresa Square Enix, que foramdivulgadas as primeiras informações sobre o mais novo jogo da série Final Fantasy lançado para o PSP. Final Fantasy Dissidia faz parte da campanha comemorativa de 20 anos da franquia de jogos que arrebanha fãs fiéis em todo o mundo. Embora já tenha sido lançado no Japão em dezembro do ano passado, por aqui o jogo chega só em setembro desse ano, aumentando a expectativa de quem já está a quase um ano esperando ver alguns velhos personagens conhecidos da série no portátil da Sony neste grande conflito do bem contra o mal.

+INFO



No jogo, a personificação dos elementos desta batalha clássica se dá por meio de Cosmos, a deusa da harmonia e Chaos, o deus da destruição, que por eras tem investido contra a deusa a fim de desestabilizar a balança cármica do universo a seu favor. Quando isto finalmente acontece e o fim da batalha parece iminente, alguns poucos heróis que sobreviveram ao entrave se unem para colocar Chaos de volta em seu lugar e restaurar a harmonia no universo. E então desenvolve-se o jogo, uma espécie de



jogo de luta fundido com combates 3D. Existem 22 personagens jogáveis, onze herois e onze vilões. Cada um representa





um jogo da série, de Final Fantasy I a Final Fansaty X, e dois personagens secretos, sendo um deles Shantotto de Final Fantasy XI e outro Gabranth, que joga no time dos vilões e original de Final Fantasy XII.

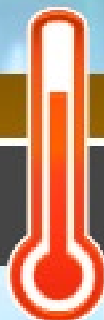
O grande diferencial neste tipo de combate é a presença dos Brave Points, ou BP, um mostrador numérico que aparece na tela e indica o poder ofensivo do personagem. Com um tipo de ataque, é possível reduzir o BP do adversário e com o outro, seu tradicional HP, gastando os Brave Pointsroubados.

Há também um medidor de experiência (EX Gauge) que é enchido de diversas maneiras, e uma vez completo, permite ao jogador executar um golpe especial capaz de infligir muito mais dano ao oponente. Até mesmo o cenário pode ser usado a favor, com seus elementos destrutíveis podem auxiliar o protagonista a vencer a batalha, sem falar nos equipamentos que podem ser escolhidos previamente para customizar o personagem.

O visual do jogo também é um tanto inovador. A câmera pode ser fixa ou móvel, diferenciando dos tradicionais jogos de luta que tem sempre o mesmo referencial lateral do combate. As várias opções de câmera situam-se no d-pad e pode causar um pouco de dificuldade ao jogador não familiarizado com o sistema. Nada que algumas horas jogando não resolvam. O jogo ainda disponibiliza o modo de exibição clássico para quem não gostar muito de vanguarda e o já tradicional sistema de wireless para jogar no modo multiplayer com um amigo.

Expectativa

Alta

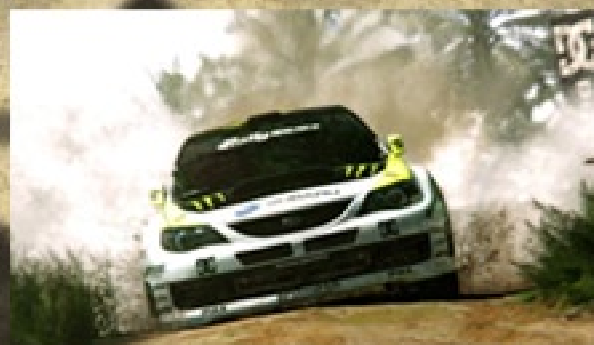


PS3, XBOX 360, PC, Wii

COLIN McRAE DiRT 2

EM BREVE: POEIRA 2.0

Aqueça os motores, coloque a mão no volante, acelere fundo e prepare-se para comer muita poeira...o jogo de rally mais aclamado no mundo inteiro está de volta! A série off-road Colin McRae terá um novo título, com lançamento marcado ainda para este ano: Colin McRae Dirt 2! A CodeMasters promete a atmosfera mais realista já feita para games deste gênero. O jogo trará ao jogador eventos mais contemporâneos em se tratando de corridas off-road, levando-o aos mais diversos eventos de rally do mundo, desde corridas no canyon, até selvas com estradas que levam para a cidade, além de, é claro, continuar com os clássicos eventos como Rally Dakar, X-Games.





DIRT 2

+INFO



A Grande novidade de Colin McRae Dirt 2 fica por conta de sua função multiplayer online e as funcionalidades de uma rede social, convidando jogadores para se juntarem a uma comunidade. Você irá se sentir pilotando um autêntico carro de rally. As dificuldades enfrentadas serão o mais fiel possível às corridas de verdade. Adam Askew, produtor do jogo, afirma: "Todos os locais do jogo são reais, bem como todos os veículos e o seu manuseamento. Temos nove locais: três na Europa, três na Ásia e três nos Estados Unidos."

O ambiente das pistas é tão real que os efeitos climáticos influenciam no controle do carro, a mistura da poeira com a água da chuva trará mais instabilidade ao volante e as diferenças de superfícies alteram bastante a aderência da roda e do feedback com o controle. Além disso, essa versão do game possui uma extensa variedade de veículos de rally oficiais e veículos de off-road tais como a Mitsubushi EVO e a Ford F150.

Mesmo após a morte do piloto Colin McRae, em setembro de 2007, em um acidente de helicóptero, a produtora decidiu manter o nome do britânico no título do jogo após um acordo com a família de Colin. Mas, para substituí-lo na corrida, foi escolhido Ken Block, companheiro de equipe de Colin McRae na Subaru, e que é agora o consultor técnico da série.

O coração do jogo é a World Tour. À medida que os jogadores avançam por ela, vão fazendo amizades com os condutores mais populares do mundo do off-road. Estas relações vão, por sua vez, ajudar os jogadores a acelerarem até



as primeiras posições do ranking. Quanto mais jogadores impressionarem, mais convites irão surgir para os melhores eventos, bem como, para formarem equipe com os "prós" nas competições principais. Gavin Raeburn, produtor executivo da Codemasters, comenta: "Com este conceito do World Tour em Colin McRae Dirt 2, iremos recriar as condições da vida real de um piloto que esteja envolvido em eventos mundiais de grande envergadura e irá contribuir para que os jogadores tenham uma noção ainda mais incontornável do que é ser um piloto internacional."

Prepare-se para lama, cascalho e muito pó em Colin McRae Dirt 2, que chega em setembro para a Xbox 360, Playstation 3, Wii, Nintendo DS e PSP. Para PC, o lançamento foi adiado para o mês de dezembro. Segundo a CodeMasters, o adiamento ocorreu para que o jogo pudesse incorporar elementos do DirectX 11. "Como líderes do segmento de entretenimento de corridas digitais, nós queremos aproveitar imediatamente das novas tecnologias trazidas pelo DirectX 11, como Hardware Tessellation, Multi-Threading e Shader Model 5.0 para proporcionarmos a mais realística, envolvente e emocionante experiência de corrida já feita. A fusão do DirectX 11 com a Ego Engine da Codemasters trará avanços consideráveis para o gênero de corrida", garantiu Bryan Marshall, responsável técnico pelo projeto.







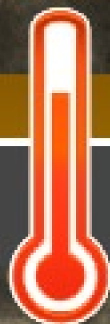






Expectativa

Alta



PS3, X360, PC

RIDE TO HELL
GANGUES SOBRE 2 RODAS

Quando se fala em games ambientados em algum momento histórico, a primeira coisa que vem à cabeça (se você não for aficionado pelo mundo medieval) são os clássicos Call Of Duty, Battlefield e outros shooters em primeira pessoa de guerra. Não é o caso de Ride To Hell, jogo da Deep Silver (ex-Rockstar Vienna), que será lançado ainda no primeiro semestre deste ano, e ainda que não tenha data oficial do lançamento no Brasil, promete desde já uma boa ambientação no estilo dos anos 60.

Ainda que não seja um jogo de guerra, Ride To Hell tem como base uma delas: o Vitnã, a grande pedra no sapado dos norte americanos e principal fábrica de malucos neuróticos. É o caso de nosso protagonista, um veterano que, após voltar para casa, não consegue se acostumar com a pacacidade da vida caseira, e não consegue conter seu entusiasmo pela contracultura da geração sessentista do amor livre e das drogas recreativas. Nesse embalo, ele é convidado a participar de um motoclube conhecido como Devil's Hand, e a partir daí o jogador deve cumprir toda a sorte de missões em diversas modalidades para chegar ao topo da gangue.





Como o motoclube é o centro da trama, a moto desempenha um papel fundamental no jogo. Além das já previsíveis corridas, Ride to Hell conta também com uma leve dose de tiroteio e grandes doses da boa e velha luta corporal montada, que se popularizou em jogos como Road Rash e principalmente Full Throttle, este último uma clara referência. Como o jogo utiliza o cenário do tipo free world ou sandbox, no qual o jogador é livre para perambular por onde bem entender, não é muito difícil se perder e principalmente perder sua moto, que felizmente, pode ser milagrosamente entregue a você no caso de perda. Leva um tempo até se ambientar pelo vasto



terreno a ser explorado da costa oeste dos Estados Unidos nos anos 60, com cidades costeiras e bares de beira de estrada. A intenção dos criadores era justamente a de reproduzir fielmente o cenário da época e abusar das referências culturais. Ainda assim, nem tudo é exatamente fidedigno ou óbvio. Ainda que a empresa tenha se mostrado inclinada a



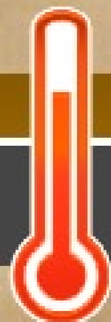


fazer um jogo fora dos estereótipos convencionais do que se conhece da época, é muito difícil fugir das caras mal encaradas, tatuagens, barbas e motos customizadas. Aliás, um dos pontos altos do jogo é a customização de moto. A variedade de opções é incrível, podendo ser virtualmente inesgotável e um prato cheio para os entusiastas das duas rodas.

O game, que será lançado para PS3, XBox 360 e PC, tem gráficos e sons de primeira, mas não se pode dizer que ele seja muito inovador na jogabilidade, sendo muito semelhante à franquia GTA, o que não é lá muito surpreendente tendo em vista o histórico dos criadores da Deep Silver. Ainda assim, é uma boa mudança de ares, o modelo do mafioso trocando tiros e declarando guerra a meio mundo está começando a dar nos nervos. Ride to Hell possui uma interação mais crua e realista com os elementos do jogo, mas os antigos elementos como as missões não lineares, a conquista de território e a melhoria do status do personagem ainda estão lá para que o jogador tenha a responsabilidade de gerir e cuidar do personagem considerando os aspectos que interessam. Uma boa forma de agradar gregos e troianos, se isso for possível. O fato é que Ride to Hell promete ser uma experiência sublime a todos os que gostam tanto de motocicletas envenenadas quanto a geração beatnik (uma certa influência do livro Hell Angels' do jornalista gonzo Hunter S. Thompson não é despercebida). Um presente para todos que gostam de sentir o vento nos cabelos.

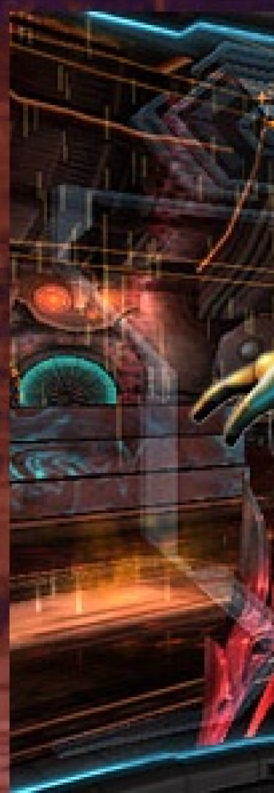
Expectativa

Média



METROID PRIME TRILOGY

LEVE 3 PAGUE 1



Imagine você levar três jogos pelo preço de um. O que parece promoção de ponta de estoque é a mais nova surpresa da Nintendo. A parte americana da empresa decidiu dar um super presente para os gamers e anunciou um pacote com três jogos da série Metroid Prime em um único disco. O pacote batizado de Metroid Prime Trilogy, que reúne os dois títulos lançados para o GameCube e Metroid Prime 3 Corruption, será lançado no console Wii. Assim, além do último jogo da série, os fãs de Prime poderão ver duas versões clássicas adaptadas para os controles específicos do Wii, além do suporte panorâmico e alguns extras, como artes conceituais ou a oportunidade de ouvir a trilha sonora através de um sistema semelhante ao presente na última versão do jogo para o Wii.






METROID PRIME TRILOGY



+INFO

O lançamento é um presente principalmente para quem estava reclamando da demora de "New Play Control! Metroid Prime" (disponível desde março no Japão) a chegar aqui: em vez de receber dois games por US$ 30 cada, os gamers poderão comprar as novas versões de Metoid Prime 1 e 2, mais o Metroid Prime 3 por US$ 50 (preço do jogo nos EUA). A data para o jogo chegar nas mãos dos americanos é 24 de agosto, mas a expectativa é que não demore muito para Metroid Prime Trilogy atingir os outros mercados.





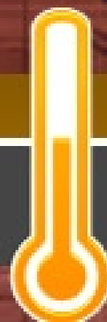
A Retro Studios é a responsável pela adaptação para o Nintendo Wii e os desenvolvedores prometem bom uso do Wiimote, além de interações online multi-player em 4 jogadores, apresentação melhorada e uso da tela widescreen. As novas versões de Metroid Prime prometem, também, apresentar gráficos melhorados. Além de serem bonitos para os padrões atuais do console e serem super jogos – tanto em termos de intensidade quanto de longevidade — a junção dos três títulos em um único disco trará todos os jogos sob um único menu. Os jogadores poderão criar um perfil usando um dos Miis criados no Wii, e todo o progresso obtido em cada jogo será gravado neste perfil.

O jogador saberá a porcentagem de quanto já caminhou em cada um dos jogos. O sistema também possui um menu que afeta todos os jogos, então caso você modifique controles, volume e outras definições, todos os títulos serão afetados, indicando que o gameplay será semelhante nas 3 aventuras.

Os menus possuem ainda um aspecto que remete diretamente ao tema de Metroid: conforme o jogador navega entre eles, é como se estivesse percorrendo um tubo mecânico, e quando você seleciona um jogo para carregar, estará dentro do canhão de Samus Aran. A câmera então revela a heroína no modelo e forma do jogo escolhido. O game é um ótimo passatempo enquanto aguardamos ansiosamente por Metroid: The Other M, anunciado pela Nintendo na E3 de 2009, e com previsão de lançamento para 2010.

Expectativa

Média





Quatro Olhos

Pense no termo "nerd", qual a primeira imagem que vem na cabeça? Um óculos, claro! Em função disso, uniram o útil ao agradável e criaram o óculos pen-drive com 2GB de armazenamento. Pena que não tem haste (e que é feio que dói).

Preço: U$ 29,00

Onde encontrar: imm-living.com

Sony Vaio P630A



Ultra-portátil com 24x12 cm, tela de 8 polegadas e resoluçao de 1600x768. Este pequeno monstrinho tem um procesador Intel ® de 1,33 GHz, 2gb de memória ram, 80gb de HD, Wi-fi e webcam.

Preço: Alto

Onde encontrar: sony.com



Camiseta JAVA

Use-a para ir à faculdade ou ao escritório e impressione seus colegas nerds com seu bom gosto.

Preço: R$ 29,00

Onde encontrar: linuxmall.com.br

Tuttuki Bako



Com este artefato geek você pode literalmente brincar com um mascote digital. Diga adeus à carência.

Preço: U$ 50,40

Onde encontrar: geekstuff4u.com

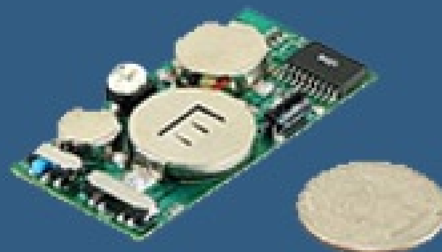
LED multi-cores



Com uma entrada de bocal de lâmpada normal e 16 cores diferentes, esta lâmpada possui 4 efeitos de transição de luz (incluindo modo estrobo) e um controle infravermelho para mudar o ambiente sem precisar levantar do sofá. Impressione aquela gata que vc conheceu no orkut, ou seu vizinho gordo.

Preço: U$ 49,99

Onde encontrar: thinkgeek.com



Annoy-a-tron

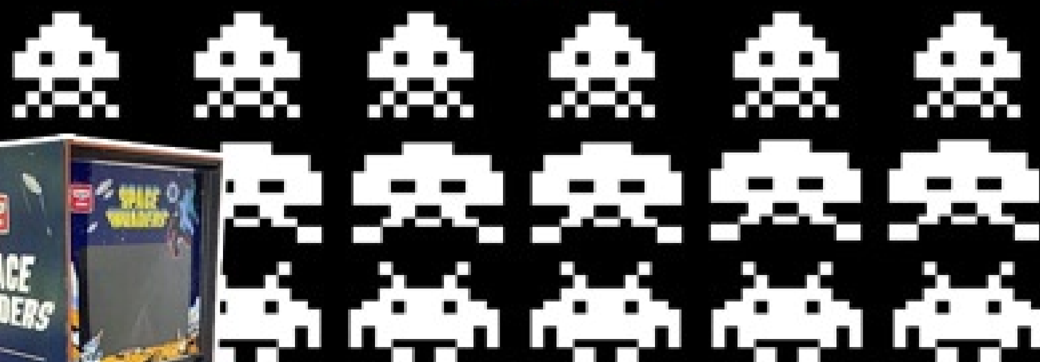
Implante este dispositivo em algum lugar escondido e incomode qualquer um. O annoyatron emite um "bip" a cada intervalo de tempo e varia as frequências dos sons, o tornando muito difícil de ser localizado.

Preço: U$ 9,99

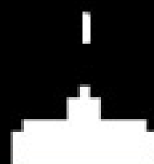
Onde encontrar: thinkgeek.com











SPACE INVADERS

Criado em 1978, ano do relançamento do Atari em sua versão 2600, Space Invaders talvez seja o jogo mais famoso da história. Sucesso de vendas e de público, a premissa é muito simples: diante de um ataque alienígena ao planeta terra, o jogador deve comandar a arma Laser Base e atirar na ameaça que vem de cima com o auxílio apenas de escudos que eventualmente são destruídos e desaparecem por completo quando os oponentes o tocam. As naves são organizadas em fileiras e vão descendo enquanto andam de um lado para o outro atirando sobre o canhão do jogador. Se alguma delas encostar no chão, kaput! É o fim da humanidade como a conhecemos.

O jogador dispõe de três vidas apenas e nenhum continue. Se todos os invasores forem derrotados, passa-se para a fase seguinte, onde a velocidade das naves, a agressividade e o número de fileiras aumenta. Um fato interessante sobre o jogo é que seu criador admitiu ter se inspirado no filme "A Guerra dos Mundos" (não esse com o Tom Cruise, e sim a versão antiga, de 1953), baseado no livro homônimo de H.G. Wells, para compor o visual dos inimigos, que se parecem com criaturas marinhas criadas a partir do modelo de espaçonaves "polvo" do filme. Inspirado na cultura popular, o jogo foi totalmente assimilado por gerações, tendo referências em músicas e desenhos animados. Atualmente, Space Invaders pode ser encontrado em jogos em flash na internet e celulares. Um Clássico com C maiúsculo.

8 HÁBITOS
PARA AJUDAR O PLANETA

1) Use lâmpadas fluorescentes
Além de economizar energia, elas duram muito mais.

2) Compre coisas usadas
Antes de ir na loja e comprar um IPOD novinho em folha, dê uma olhada em anúncios pela internet, ao comprar um produto usado você está aumentando a vida útil do produto e reduzindo a necessidade de fabricarem novos.

3) Doe suas coisas
Sabe aquele seu armário cheio de roupas que você não usa mais, ou aqueles pares de tênis que você sabe que nunca mais vai botar no pé? Então, muita gente ficaria extremamente feliz ao receber um item desses, faz bem pra eles e ainda deixa o seu quarto mais limpo.

4) Separe o lixo
A reciclagem de lixo faz muito bem para o ambiente, se você não conhece sobre separação de lixo, converse com o zelador do seu condomínio ou com o lixeiro da sua cidade, com certeza estará ajudando bastante.

5) Ande mais (a pé ou de bike)
Além de economizar grana e gastar calorias, reduz a emissão de gases tóxicos gerados pela queima de combustível.

6) Use só necessário
Desligue a luz quando sair do quarto (evita também que a sua mãe grite que não é sócia da companhia de energia), desligue o chuveiro enquanto se ensaboa (principalmente chuveiro elétrico), desligue a torneira enquanto escova os dentes.

7) Abra as janelas
Use e abuse da iluminação natural, economize na conta de energia e use o que economizou para comprar jogos do Wii!

8) Tampe a panela
Ao tampar a panela, o calor não é perdido para o ambiente externo, resultado: além seu miojo fica pronto mais rápido e você econimiza gás.



Game Over

Continue?

Yes No

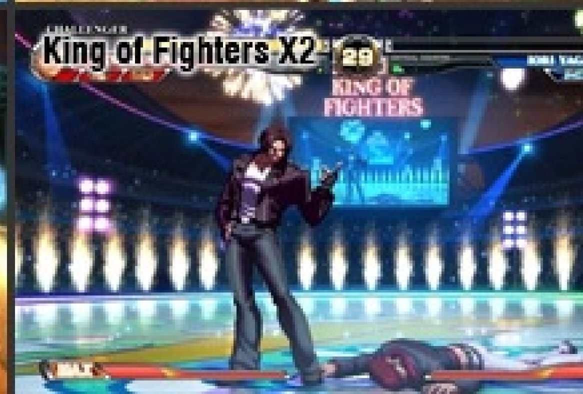
NA PRÓXIMA EDIÇÃO

Wolfenstein









revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura

Índice de parceiros nesta edição

Editora e Produções Interativas

Linux Mall - www.linuxmall.com.br

Locaweb - www.locaweb.com.br

Paleolito - www.ismaellito.com.br

Wassabe - www.wassabe.com.br

Acesse também nosso blog com notícias e informações diárias, onde estaremos lançando promoções com prêmios exclusivos nos próximos meses. O endereço é **blog.arkade.com.br**

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura